

Master System

STREETS II OF RAGE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho STREETS OF RAGE II no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. STREETS OF RAGE II é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Desta Vez a Questão é Pessoal!

Um ano já havia se passado desde que os tiris Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding quebraram o domínio do Sindicato do Crime e derrotaram seu líder, o misterioso "Mr. X". A paz reinava novamente nas ruas, os habitantes puderam retornar aos locais que tinham sido obrigados a abandonar e a cidade estava reconstruindo o que havia sido destruído na batalha.

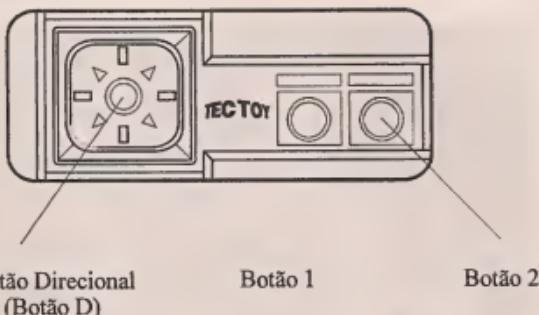
Logo após o aniversário de sua vitória sobre o Sindicato, Axel recebeu um telefonema desesperado de Eddie "Skate" Hunter, irmão mais novo de Adam. Ao chegar da escola, ele encontrou sua casa totalmente destruída. Adam havia sumido e ninguém tinha visto ou tido notícias dele desde o início daquela manhã. Axel e Blaze imediatamente se dirigiram para a casa de Adam. Entre os restos da mobília destroçada e dos pertences de Adam, havia uma foto: Adam acorrentado, estirado aos pés de um homem que eles facilmente reconheceram!

O desaparecimento de Adam marcou o início de um grande pesadelo. O Sindicato voltou a dominar as ruas para realizar sua vingança. As gangues invadiram os parques e motoqueiros armados tornaram as avenidas mortalmente perigosas, tanto de dia como de noite. Os dois ex-tiris sabiam que Adam estava sendo usado como isca para atraí-los para uma armadilha mortal, mas alguma coisa tinha que ser feita para acabar com este caos!

No papel de um destes jovens justicieros, você vai entrar na armadilha de Mr. X e lutar por sua vida, percorrendo novamente as ruas do ódio!



Assuma o Controle!



Botão D

- Pressione para mover seu lutador pela tela.
- Pressione para fazer seleções nas telas de menus.
- Pressione em conjunto com o Botão 1 ou 2 para fazer determinados movimentos de ataque (veja mais à frente neste manual, "Ataques Especiais").

Botão de Pausa (no console do Master System)

- Pressione para paralisar o jogo. Pressione novamente para voltar a jogar.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para pular a Tela de Apresentação, as Telas de Introdução e de Pontuação, e ir para a próxima seqüência.
- Pressione para atacar.
- Pressione para pegar objetos e armas.

Botão 2

- Pressione para pular.

Iniciando



Depois do logotipo Sega, você verá a introdução do jogo, que será seguida pela Tela de Apresentação e uma lista de pontuações mais altas. A partir de qualquer tela, pressione o Botão 1 até aparecer a Tela de Apresentação e depois pressione novamente para chamar a Tela de Seleção de Jogo. Comece imediatamente o jogo ou dê uma olhada nas opções, pressionando o Botão D para cima ou para baixo para mover o marcador até sua escolha, pressionando então o Botão 1.

Opções



Pressione o Botão D para baixo ou para cima para iluminar uma opção e pressione para a esquerda ou para a direita para percorrer as escolhas possíveis. Quando estiver satisfeito com as definições, ilumine EXIT (Sair) e pressione o Botão 1.

LEVEL (Nível): Escolha o nível de jogo entre EASY (Fácil), Normal ou HARD (Difícil).

PLAYERS (Jogadores): Escolha de um a cinco lutadores disponíveis por jogo.

BMG (Trilha Sonora): Escute as trilhas sonoras disponíveis. Use o Botão D para percorrer as opções e pressione o Botão 1 para executar a seleção.

SE (Efeitos Sonoros): Escute qualquer um dos efeitos sonoros disponíveis no jogo. Use o Botão D para escolher e o Botão 1 para ouvir o som.

NOTA: A configuração original das opções é um jogo de dificuldade Normal com três lutadores.

Seleção de Jogador



Escolha o lutador que você quer conduzir na batalha. Cada lutador é classificado dentro de cinco categorias: POWER (Poder), TECHNIQUE (Técnica), SPEED (Velocidade), JUMP (Pulo) e STAMINA (Energia). Quanto mais estrelas ao lado de uma categoria, mais forte é o jogador nessa categoria específica.

Use o Botão D para iluminar o jogador que você quer e pressione o Botão 1 para confirmar sua seleção e iniciar o jogo.

Sinais de Tela

Use a informação na parte superior da tela para planejar suas estratégias de luta e acompanhar o seu progresso.

Medidor de Vida: Quando o Medidor de Vida atinge zero, o lutador cai e está derrotado. A cada início de um novo Estágio, seu lutador recebe um Medidor de Vida cheio.

Tempo Restante: Você tem 60 segundos para destruir todos os bandidos que virão para cima de você em cada seção. Quando você eliminar uma seção, o cenário mudará ou um sinal GO (Vá) aparecerá e o relógio começará a contar o tempo novamente. Além disto, se você perder um lutador durante uma seção, o relógio também começará a contar novamente. Se você não eliminar uma determinada seção antes que o tempo chegue ao 00, perderá um lutador.

1. Medidor de Vida do Jogador
2. Pontuação
3. Lutadores Restantes
4. Tempo Restante
5. Medidor de Vida do Inimigo



Objetos

À medida que você enfrentar a legião de malfeiteiros de rua do Sindicato, encontrará objetos que poderão ajudá-lo. Estes objetos estão escondidos em vários recipientes: latas de lixo, móveis, caixotes, ancoradouros e barris. Quebre o recipiente e pegue o objeto, movendo-se sobre ele e pressionando o Botão 1.



Maçã: Restaura um terço do medidor de vida do seu lutador.



Frango Assado: Recarrega completamente o Medidor de Vida!



1 P: Você ganha um lutador extra!



Moeda: Acrescenta 1.000 pontos na sua pontuação.



Barra de Ouro: Você ganha 5.000 pontos de bonificação!

Armas

Você encontrará armas jogadas no chão, nas mãos de inimigos ou nos mesmos tipos de recipientes que os outros objetos. Um rápido ataque fará seu oponente deixar a arma cair e então você poderá apanhá-la, movimentando seu lutador sobre ela e pressionando o Botão 1. Pressione o Botão 1 para usar a arma. Para jogar fora a arma, pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente.



Faca: Corta os malfeiteiros, tanto em distâncias curtas quanto longas!



Tubo de Chumbo: Uma boa pancada irá derrubá-los definitivamente.

As armas também podem ser derrubadas de sua mão, se você não tomar cuidado. Se você derrubar a arma duas vezes, ela desaparecerá. Você também perde a arma que estiver usando ao passar para a próxima cena.

Movimentos de Ataque

Ataque Furioso:

Botão 1 repetidamente



Cada lutador tem um ciclo de quatro movimentos de ataque. Se você mantiver pressionado o Botão 1, o ciclo continuará até que seu inimigo caia.

AXEL: Dois "Jabs", um Soco Direto e um Chute Lateral.

BLAZE: Dois "Jabs", uma Cotovelada e um Chute Alto.

SKATE: Dois "Jabs", um Chute com a parte de trás do pé e um Chute com a parte de trás do pé com Giro.

Defesa Traseira:

Botão 1 + Botão 2



Pressione o Botão 1 e o Botão 2 simultaneamente para lidar com os crápulas que tentarem atacá-lo por trás. Cuidado, se você fizer esse movimento quando seu lutador estiver segurando uma arma, ele irá jogá-la fora.

AXEL: Soco para trás

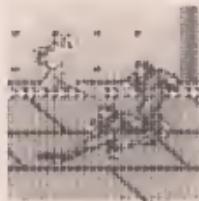
BLAZE: Rasteira

SKATE: Chute com giro para trás

Pulos

Chute com pulo:

**Botão 2 + Botão D →
Botão 1**



Pressione o Botão 2 para pular e o Botão 1 quando estiver no ponto mais alto, para um ataque aéreo. Você também pode direcionar seus pulos pressionando o Botão D para a esquerda ou direita.

AXEL: Chute Lateral

BLAZE: Chute Lateral

SKATE: Chute Lateral Duplo

Ataque de Queda:

**Botão 2 →
Botão D p/Baixo + Botão 1**



Pressione o Botão 2 para pular e, pressionando o Botão D para baixo, pressione o Botão 1 quando estiver no ponto mais alto.

AXEL: Queda com Joelhada

BLAZE: Golpe Voador

SKATE: Queda Rolando

Segurando um Oponente

Mova seu lutador para bem perto de um oponente, segure-o e mantenha-o preso. Provoque, então, sérios ferimentos com os seguintes movimentos:

Golpe de Poder:

Botão 1



AXEL: Cabeçada

BLAZE: Derruba o Adversário

SKATE: Cabeçada

Fúria:

Botão D na Direção do Oponente + Botão 1 repetidamente



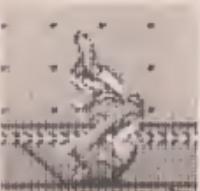
AXEL: Duas Joelhadas e uma Cabeçada

BLAZE: Duas Joelhadas e um Chute Alto

SKATE: Duas Cabeçadas e uma Cotovelada

Ataque com o Corpo:

Botão D na direção Oposta ao adversário + Botão 1



Agarre seu oponente pela frente, pressione o Botão D na direção contrária ao inimigo e pressione o Botão 1 para fazer o seguinte:

AXEL: Lançamento para Trás

BLAZE: Lançamento especial para Trás

SKATE: Soco para Cima com Giro

Super Golpe:

Botão 2 → Botão 1



Agarre seu oponente pela frente, e pressione o Botão 2 para pular sobre a cabeça dele e, então, pressione o Botão 1 para fazê-lo beijar o chão! Agarre o inimigo por trás e pressione o Botão 1 para dar o mesmo golpe.

AXEL: Golpe com o Corpo

BLAZE: Queda para Trás

SKATE: Esmaga-cabeça

Lançamento sobre a Cabeça (Somente Skate)



Agarre seu oponente e pressione o Botão 2 para saltar. No meio do salto, pressione o Botão 1 e Skate vai usar seu impulso para lançar o oponente sobre sua cabeça!

Ataques Especiais

Recuperação:

*Botão D p/Cima +
Botão 1 + Botão 2*



Se o seu lutador for lançado no ar, pressione estes botões simultaneamente antes que ele caia no chão. O lutador cairá de pé, sem ferimentos.

Ataque Relâmpago:

*Botão D
2 Vezes na mesma Direção →
pressione e segure o Botão 1*



AXEL: "Upper" Poderoso

BLAZE: Golpe Roda-de-Carroça

SKATE: Super Pancada/Cabeçada Dinamite

Ataque Giratório:

*Botão D p/Esquerda
ou Direita +
Botão 1 + Botão 2*



AXEL: Asa de Dragão

BLAZE: Chute Roda-de-Carroça para Trás

SKATE: Duplo Chute Giratório

Mega Esmagamento:**Botão D****p/Esquerda → Direita****+ Botão 1 + Botão 2**

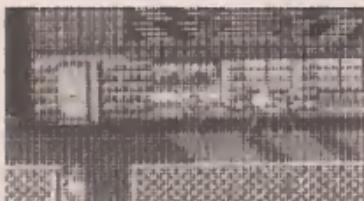
Se seu lutador está olhando para a direita, pressione o Botão D para a Esquerda e depois pressione e segure para a Direita ao mesmo tempo que pressiona os Botões 1 e 2. Seu inimigo não vai gostar do resultado!

AXEL: Esmagamento de Dragão**BLAZE:** Kikoucho**SKATE:** Chute Saca-Rolha

NOTA: Alguns super ataques gastam muita energia de seu lutador, por isso, use-os de forma econômica. O Ataque Giratório só gasta energia se o lutador atingir seu oponente. O Mega Esmagamento gasta energia de seu lutador toda vez que é usado.

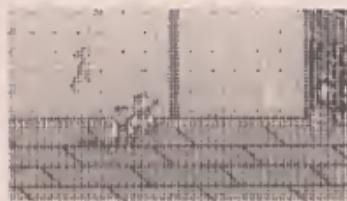
Os Campos de Batalha

Estágio 1: O Centro da Cidade



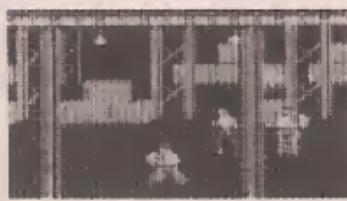
Pegue uma faca ou um cano e vá enfrentar as gangues de rua. Limpe um inferninho ordinário e enfrente o líder local, um "barman" musculoso que não está contente com o desaparecimento da clientela, promovido por você!

Estágio 2: O Porão



Até onde você vai conseguir descer? Grupos de bandidos ninjas e praticantes de artes marciais tentam reduzi-lo a pasta, à medida que você avança para as profundezas. Numa arena subterrânea profunda, você encontra uma grande platéia do sindicato: sua morte pode ser a principal atração!

Estágio 3: O Depósito de Munições



No meio de um armazém entupido de explosivos, faça valer o aviso de proibido fumar contra um bando de gordões cuspidores de fogo. Conseguirá você percorrer todo o caminho até a marina?

Estágio 4: A Marina



Parta para uma aventura em alto mar, até a ilha que serve de esconderijo para o Sindicato. Mas entre os capangas do porão e os bandidos ninjas do convés, não vai dar para desfrutar os prazeres da viagem!

Estágio 5: A Fábrica de Munição

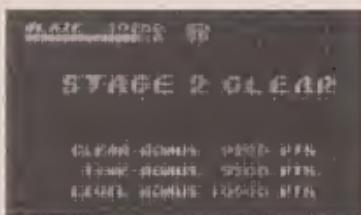


Você entrou em uma fábrica cheia de armas futurísticas, guardas ninjas e sentinelas robôs. As correias transportadoras em movimento podem ser uma ajuda ou um perigo.

Estágio 6: A Fortaleza do Sindicato

Aqui você está por sua conta. Fique alerta, pois Mr. X o aguarda e possui algumas surpresas reservadas...

Conheça a Pontuação



Você receberá pontos para cada membro do Sindicato que derrubar. Marque um grande número de pontos e ganhe lutadores extra enquanto livra a cidade das garras de Mr.X!

Ao final de cada Estágio, você também conseguirá pontos de bonificação, e quanto maior o nível de dificuldade, maior será a bonificação.

Bonificação de Final de Estágio: 5.000 pontos para cada Estágio finalizado

Bonificação de Tempo: 100 pontos para cada segundo restante no medidor de tempo

Bonificação de Nível: Fácil..... nenhuma

Normal..... 10.000 pontos

Diffícil..... 20.000 pontos

Consiga um lutador extra ao completar seus primeiros 50.000 pontos. Agarre mais um a cada 100.000 pontos.

NOTA: Você pode aumentar a velocidade do marcador de pontos na Tela de Bonificação pressionando o Botão 2.

Fim de Jogo/Continuação

Quando acabam seus lutadores, o jogo termina. Se você não atingiu uma pontuação alta, aparecerão as palavras CONTINUE (Continuar) e NEW GAME (Jogo Novo). Use o Botão D para colocar o cursor na frente da sua opção e pressione o Botão 1.



Em seguida, selecione seu lutador. O nome do lutador que você está usando correntemente vai aparecer. Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para percorrer os nomes dos lutadores e pressione o Botão 1 para escolher o que deseja.



Você terá três Continuações. Quando elas se acabarem, as palavras GAME OVER (Fim de Jogo) aparecerão.

Tela com as Maiores Pontuações

Se você terminar o jogo com uma pontuação entre as oito melhores, poderá colocar suas iniciais na tela das maiores pontuações. Quando o jogo termina, aparecem as palavras ENTER INITIALS (Entre com suas Iniciais) no canto superior esquerdo da tela. Percorra as letras, pressionando o Botão D para a esquerda ou para a direita, e pressione o Botão 1 para confirmar sua escolha e passar para a próxima letra. Você pode entrar com até três letras. Pressione o Botão 1 nas letras ED para confirmar suas iniciais e continuar ou terminar o jogo.

Táticas de Rua

- Pegue os objetos o mais rápido que puder para acumular pontos adicionais e energia antes do final de cada cena.
- Permaneça longe das laterais da tela. Os inimigos adoram armar emboscadas nesses lugares, onde você não pode observar seus movimentos. Atraia os adversários para lugares onde você possavê-los.
- Não deixe o adversário dar o primeiro soco. Seus inimigos são duros e, uma vez que eles o derrubem, vão usar essa vantagem até que você vire a história!
- Observe as sombras no chão para perceber com antecedência um inimigo que estiver caindo sobre você, ou para localizar a posição de um oponente aerotransportado.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION

ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos... Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

